

# ARTIC WOLF: SAVING THE FAMILY

David Agudelo Ochoa

Erika Dayana León Quiroga

Universidad de Antioquia  
Departamento de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones  
Informática II  
Medellín-Antioquia  
Abril de 2021

# Índice

1. Sección introductoria.	2
2. Lista de tareas.	2
3. Conclusiones.	2

## 1. Sección introductoria.

En este informe veremos el desarrollo del proyecto final de la materia Informática II, el cual será un juego llamado Gartic Wolf: Saving the family. Dentro de las secciones veremos listas de tareas hechas para organizar mejor el trabajo a realizar, actualizaciones y problemas del código del programa.

## 2. Lista de tareas.

### ■ Jueves 7 de Abril:

- Crear proyecto Qt
- Crear la clase ObjetoAnimado y las que heredarán de ella.
- Objeto animado: Atributos y métodos.
- Método StringPath.
- Probar método animar
- Instalar librería QMediaPlayer (para sonidos del juego.)

### ■ Viernes 8 de Abril:

- .
- .

## 3. Conclusiones.

■